

CORSO DI LABORATORIO ARTISTICO A.S. 2023/2024	CLASSE 1^a	SEZIONE/ INDIRIZZO A B C	DOCENTE FRASSINELLI	DISCIPLINE COINVOLTE DISCIPLINE GEOMETRICHE
COMPETENZE DI CITTADINANZA ANNUALI: C1 - Imparare ad imparare C3 – Comunicare C4 – Collaborare e partecipare C 6 –Risolvere problemi				
COMPETENZE DI AREA - VISIVA - PROGETTUALE PER IL PRIMO BIENNIO: <input type="checkbox"/> Applicare (in modo guidato) il linguaggio della disciplina utilizzando gli strumenti idonei <input type="checkbox"/> Controllare le fasi di creazione di un prodotto semplice <input type="checkbox"/> Rispettare le richieste e i tempi di lavoro assegnati <input type="checkbox"/> Organizzare lo spazio bidimensionale del foglio				
COMPETENZE DISCIPLINARI ANNUALI: LA1_B1: Riconoscere e distinguere le varie fasi della progettazione in modo guidato LA2_B1: Organizzare il proprio lavoro rispettando tempi e vincoli LA3_B1: Acquisire il linguaggio proprio della disciplina (termini ed elementi della materia) e comunicare attraverso di esso LA5_B1: Apprendere ed assumere una metodologia progettuale adeguata per la progettazione di semplici elementi e spazi				

LABORATORIO ARTISTICO				UNITÀ DIDATTICA		1
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA	
LA1_B1 LA2_B1 LA3_B1 LA5_B1	<p>FANTASIA Immaginazione creativa il lateral thinking, lo sviluppo del pensiero laterale (o divergente), attraverso libere associazioni tra le cose.</p> <p>METODO Dalla raccolta delle idee alla loro valutazione critica, analitica e razionale, il pensiero convergente e il metodo progettuale. Esercitazione “Da cosa nasce cosa”</p> <p>LA PROGETTAZIONE: Che cos'è: ambiti, finalità, contenuti, metodi Organizzare un lavoro: “vincoli” e “libertà” nella progettazione Introduzione al metodo progettuale di Bruno Munari Le variabili di progettazione di un oggetto Analisi di oggetti d'uso seguendo differenti parametri/variabili: • La forma, la geometria • Le dimensioni • I materiali• Le tecniche • La funzione • Il funzionamento</p> <p>• Storyboard e design.</p> <p>Ideazione di oggetti “impossibili” nuovi con una variabile modificata.</p>	<p>Rispetta i vincoli del lavoro da svolgere e le regole richieste Analizza e riconosce il rapporto tra forma, dimensione, funzione, componenti e materiali in un oggetto d'uso. Comunica utilizzando il disegno Scrive in maniera chiara e ordinata Consegna un prodotto finale ordinato e comprensibile</p> <p>(pulizia, squadratura, impaginazione, scrittura).</p>	<p>Spiegazioni, svolgimento prima collettivo poi individuale, appunti degli studenti su argomenti trattati; Materiale per il disegno tecnico; Scheda guida per l'analisi dell'oggetto; Oggetti da analizzare. Libro: “Da cosa nasce cosa”</p> <p>Book personale: BULLET JOURNAL</p>	<p>• valutazione delle tavole eseguite in classe e a casa.</p>	<p>Settembre Ottobre Novembre Dicembre</p>	

	ESERCITAZIONI: HOW TO DRAW UN OGGETTO OGGETTI IMPOSSIBILI “FUORI DAL GREGGE				
--	--	--	--	--	--

LABORATORIO ARTISTICO				UNITÀ DIDATTICA	2
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
LA1_B1 LA2_B1 LA3_B1 LA5_B1	<p>FANTASIA Immaginazione creativa il lateral thinking, lo sviluppo del pensiero laterale (o divergente), attraverso libere associazioni tra le cose.</p> <p>METODO Dalla raccolta delle idee alla loro valutazione critica, analitica e razionale, il pensiero convergente e il metodo progettuale. Esercitazione "Da cosa nasce cosa"</p> <p>Dagli oggetti all'architettura CARTARCHITETTURA</p>	<p>Rispetta i vincoli del lavoro da svolgere e le regole richieste Analizza e riconosce il rapporto tra forma, dimensione, funzione, componenti e materiali in un oggetto d'uso. Comunica utilizzando il disegno Scrive in maniera chiara e ordinata Consegna un prodotto finale ordinato e comprensibile</p> <p>(pulizia, squadratura, impaginazione, scrittura).</p>	<p>Appunti degli studenti su argomenti affrontati tratti da spiegazioni e brainstorming;</p> <p>Video esplicativi sull'esercitazione</p> <p>Materiale per il disegno;</p> <p>Consultazione di Internet per la Raccolta di informazioni</p> <p><i>Book personale: BULLET JOURNAL</i></p>	<p>Valutazione degli elaborati eseguiti a casa e in classe.</p>	<p>Gennaio</p> <p>Febbraio</p>

LABORATORIO ARTISTICO			UNITÀ DIDATTICA		3
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
LA1_B1 LA2_B1 LA3_B1 LA5_B1	<p>Introduzione alla metodologia progettuale: dalla consegna del brief all'esecuzione di concept</p> <p>Analisi guidata di un primo brief.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Committenza, vincoli • Formulazione del problema: target, esigenze e attività dell'utenza, user experience, contesto, obiettivi generali • Benchmark: le diverse motivazioni relative alla ricerca di oggetti simili già progettati ed esistenti • Formulazione di concept • Moodboard e design • Rappresentazione delle fasi svolte e della soluzione <p>Esercitazione di progettazione di oggetto o di ambienti semplici con la simulazione di un brief realistico: progettare un elemento d'arredo.</p>	<p>Concepisce e rappresenta le fasi di analisi (brief, benchmark) e quelle di ideazione iniziale (concept) utilizzando correttamente il linguaggio grafico/scritto.</p> <p>Controlla e rispetta i tempi di lavoro assegnati</p>	<p>Schede guida per la progettazione dell'oggetto;</p> <p>Appunti degli studenti su argomenti affrontati tratti da spiegazioni e brainstorming;</p> <p>Materiale per il disegno;</p> <p>Consultazione di Internet per la Raccolta di informazioni</p> <p><i>Book personale: BULLET JOURNAL</i></p>	<p>Valutazione degli elaborati eseguiti a casa e in classe.</p> <p>Tavola di formulazione del problema ipotesi di una mappa mentale.</p> <p>Tavole benchmark.</p> <p>Elaborati graficoscritti con ipotesi di progetti preliminari</p>	<p>Aprile</p> <p>Maggio</p> <p>Giugno</p>